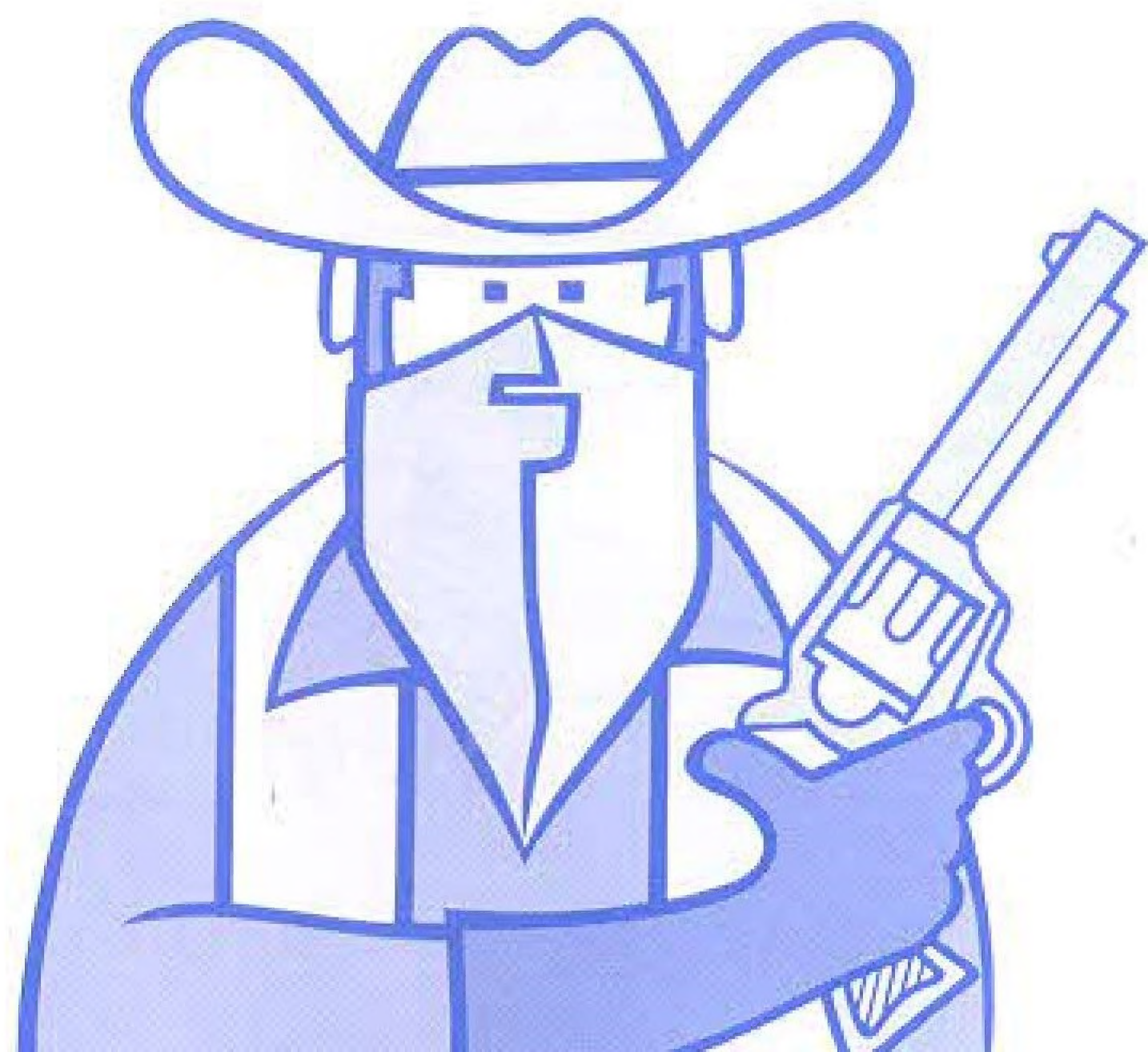


Bank PanicTM



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

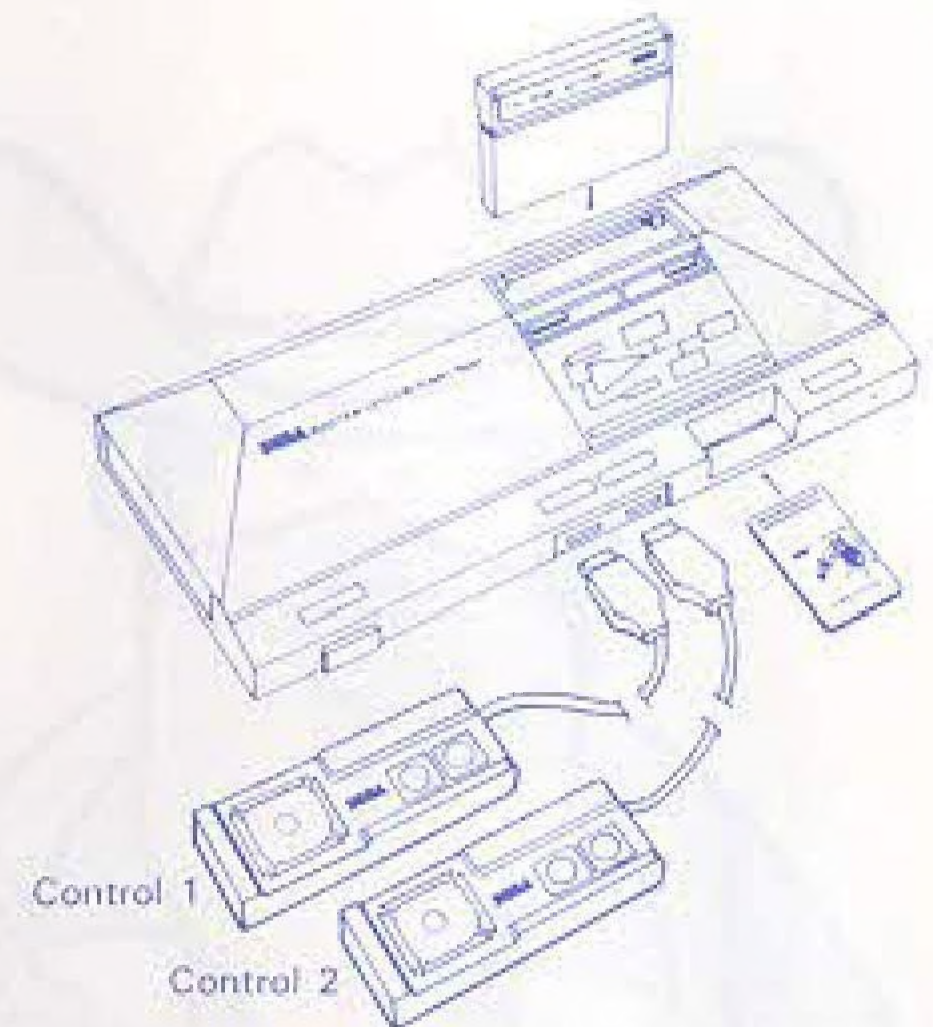
1. Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
2. Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration below).
3. Turn the POWER SWITCH "ON".
If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
4. After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
2. Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
3. Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
4. Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

EL SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

1. Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
2. Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
3. Coloca el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
4. Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il sistema SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE


1. Assicuratevi che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
2. Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
3. Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'inserimento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
4. Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF; quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

THE CHARACTERS

① HERO

Fighting alone against the fearless bank robbers, you are a daring gunman and a quick draw artist who can shoot 2 or 3 people at one time. "who is opening the door to come in?". You as the HERO are now the only person who can save the bank from falling victim to these outlaws.

② HARDWORKING JOHN

They deposit the money bags.  If you shoot them by mistake, you lose one player.

③ SAM, THE COWARD

- Being held up at gunpoint from behind, they appear in the same manner as JOHN, but without holding a money bag.
- Behind them the Group B's Robbers are hiding (see page 12).
- When the Group B's Robbers appear, shoot them under FAIR conditions (see NOTE below) and SAM will give you 200 points.

ZIEL DES SPIELES

In diesem Spiel bist Du ein HELD ①, der eine Bank und deren Kunden vor Bankräubern beschützen muß.

Die Kunden kommen durch verschiedene Türen und wollen ihre Geldsäcke bei der Bank abgeben. Aber Vorsicht: Hinter einigen Kunden verstecken sich Gangster.

Diese Gangster werden versuchen, Dich — den Helden — zu erschießen, die Geldsäcke zu stehlen oder auch Dich mit einer Bombe in die Luft zu sprengen.

Das mußt Du verhindern. Aber vergesse nicht, Du bist ein kluger, ruhiger und besonnener Held, der zwar sehr schnell mit der Waffe, aber trotzdem kein schießwütiger Killer ist. Du mußt aufpassen, daß Du nicht versehentlich die Kunden erschießt, die Du ja eigentlich beschützen sollst. Außerdem sind unfaire Kämpfe nicht erlaubt — Du als Held solltest den Gangstern immer zumindest eine Chance geben. Einfach wild in der Gegend herumballern tut kein wirklich guter Held.



PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

① HERO (HÉROS)

Luttant seul contre un voleur de banque intrépide, vous êtes un homme d'arme audacieux et un tireur d'élite capable d'abattre 2 ou 3 personnes à la fois. "Qui est en train d'ouvrir la porte pour entrer?". En tant que héros, vous êtes maintenant la seule personne qui puisse empêcher la banque de devenir la victime de ces hors-la-loi.

② JOHN LE TRAVAILLEUR

Ils remettent les sacs d'argent ④ en dépôt. Si vous les abattez par erreur, vous perdez un joueur.

③ SAM, LE POLTRON

- Le pistolet pointé dans le dos, ils ressemblent à JOHN, mais ils ne tiennent pas de sac d'argent.
- Derrière eux se cache les voleurs de la Bande B (voir page 13).
- Quand les voleurs de la Bande B arrivent, abattez-les dans un combat loyal (FAIR) (voir la REMARQUE ci-dessous) et SAM vous donnera 200 points.

PERSONAJES

① EL HEROE

Lucha sólo contra los temibles atracadores de bancos. Eres un osado tirador y eres capaz de disparar sobre dos o tres personas al mismo tiempo. Eres la única persona que puede salvar al banco de ser víctima de estos bandidos.

② JOHN EL SACRIFICADO

Deposita las bolsas de dinero. Si le disparas por error, perderás un jugador.

③ SAM EL COBARDE

- Cuando se le apunta desde atrás, es igual que John, pero sin bolsas de dinero.
- Detrás de él se esconden los atracadores (Vea página 13)
- Cuando los atracadores aparezcan, despáralos en condiciones de honradez (Ver nota más adelante) y Sam te dará 200 puntos.

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI PARTE I

① HERO

Combatte da solo contro i temerari rapinatori. È un pistolero coraggioso ed abile che può uccidere 2 o 3 persone in un sol colpo. "Chi sta aprendo la porta e sta entrando?". HERO è il solo che può salvare la Banca dai fuorilegge!

② JOHN, IL LAVORATORE

Deposita i sacchetti di denaro. Abbattendolo per errore si perde un giocatore.

③ SAM, LA CODARDO

- Appare con le mani alzate proprio come JOHN; tuttavia, non regge in mano il sacchetto di denaro.
- Dietro di lui si nasconde il rapinatore del Gruppo B (vedasi pag. 13)
- Quando appare un rapinatore del Gruppo B, bisogna abatterlo quando si trova in condizioni "FAIR" (vedasi NOTA qui sotto) e SAM ti farà guadagnare 200 punti.

④ LUCKY MARY

- Without being captured by the robber, they deposit the money bag(s) ① safely.
- Shooting them by mistake results in the loss of one player.

⑤ UNLUCKY ANN

- They are the unlucky women who were captured by the robber.
They are held up at gunpoint by the robbers in the same manner as in the case of SAM.
- Behind them, the Group B's Robbers are hiding.
- When the Group B's Robber appears, shooting him in a FAIR fight will earn you 500 points from ANN.

⑥ COOL-HEADED CASHIER

- When a money bag ① is deposited at the cashier's window, you earn a 1,000 point BONUS.
- The position where the cashier is varies depending on each round.

DIE SPIELFIGUREN

② JOHN

John ist ein Arbeiter, der nur kommt, um sein hart verdientes Geld in der Bank zu deponieren. Du erkennst ihn daran, daß er einen Geldsack in der Hand hält.

③ SAM

Sam ist ein Feigling und ein leichtes Opfer für die Gangster. Er wurde draußen überfallen, besitzt keinen Geldsack mehr und hält die Hände hoch. Sam wird ganz plötzlich verschwinden und ein Gangster wird auftauchen, der sich die ganze Zeit hinter Sam versteckt hielt. Also Vorsicht, sobald Sam kommt.

④ MARY

Mary kommt genau wie John sicher und unbehelligt zur Bank, um dort einen Geldsack zu deponieren.

⑤ ANN

Ann hat Pech und wird genau wie Sam vor der Bank überfallen und kommt ohne Geldsack mit erhobenen Händen in die Bank. Vorsicht: Auch hinter Ann versteckt sich wieder ein Gangster, der ganz plötzlich anstelle von Ann auftaucht.



④ MARY LA CHANCEUSE

- Elles déposent leur(s) sac(s) d'argent en toute sécurité, sans être capturées par le voleur.
- Si vous les touchez par erreur, vous perdez un joueur.

⑤ ANN LA MALCHANCEUSE

- Ce sont les malchanceuses qui ont été capturées par le voleur.
Les voleurs leur pointent un pistolet dans le dos, comme pour SAM.
- Derrière elles se cachent les voleurs de la Bande B.
- Quand un voleur de la bande B apparaît, si vous le touchez dans un combat loyal (FAIR), ANN vous fait gagner 500 points.

⑥ LE CAISSIER À SANG-FROID

- Quand un sac d'argent est déposé au guichet du caissier, vous gagnez une gratification (BONUS) de 1.000 points.
- L'endroit où se trouve le caissier change à chaque épreuve.

④ LUCKY MARY

- Sin ser capturada por los asaltantes, ella deposita las bolsas de dinero.
- Si la disparas por error, perderás un jugador.

⑤ UNLUCKY ANN

- Es la desafortunada mujer que es capturada por los ladrones. Los atracadores la están apuntando igual que en el caso de SAM.
- Tras ella se esconden los asaltantes.
- Cuando aparezcan los asaltantes, dispáralos en condiciones de honradez y ganarás 500 puntos.

⑥ CAJERO DE MENTE FRIA

- Cuando sea depositada una bolsa en la ventanilla de caja, ganarás 1.000 puntos extra.
- El cajero varia de posición en cada ronda.

④ LUCKY MARY

- Deposita il sacchetto di denaro senza essere catturata dai rapinatori.
- Se viene erroneamente colpita, si perde un giocatore.

⑤ UNLUCKY ANN

- È la sfortunata che viene catturata dai rapinatori. Tienete le mani alzate, proprio come SAM.
- Dietro di lei si nascondono i rapinatori del Gruppo B.
- Se il rapinatore del Gruppo B viene abbattuto in condizioni FAIR, si guadagnano 500 punti.

⑥ IL CASSIERE DAL SANGUE FREDDO

- Una volta depositato il sacchetto allo sportello del Cassiere, si ha diritto a 1.000 punti.
- La posizione del Cassiere varia da round a round.

⑦ HOPE, A NEW-RICH

- They are bound with rope. Shooting at the rope once will result in the rope coming loose, and their depositing 3 money bags of 1,000 points each.
- If you do not shoot at the rope, the figure disappears from the screen soon and the Group B's Robber then appears.
- When shooting the Group B's Robber in a FAIR fight, 200 points are awarded, the same as in the case of SAM.

⑧ CHILDREN WHO RESPECT YOU, THE HERO

- On their heads, they have hats and a box which contain a special scoring opportunity for you.
- In both of rounds 1 and 2, shoot 3 times to hit the 3 hats; in both of rounds 3 and 4, shoot 4 times to hit the 4 hats; in each of rounds 5 and onward, shoot 5 times to hit the 5 hats. When the 5 hats are hit and fly off, the box turns into a money bag.
- As the rounds proceed, the period of time during which the door is open, becomes shorter and shorter.

⑥ KASSIERER

Die Bank hat zwar mehrere Schalter aber nur einen Kassierer. Du solltest immer versuchen, daß die Geldsäcke an dem Schalter mit dem Kassierer und nicht an einem leeren Schalter abgegeben werden.

⑦ HOPE

Hope ist ein reicher Mann, der mit einem Seil gefesselt wurde. Um ihn zu befreien, brauchst Du nur auf dieses Seil zu feuern. Zum Dank dafür wird Hope dann drei Geldsäcke bei der Bank abgeben. Falls Du ihn nicht schnell befreist, wird auch Hope plötzlich verschwinden und dafür ein Gangster auftauchen.

⑧ KINDER

Außerdem werden Dich manchmal Kinder in der Bank besuchen, die auf dem Kopf eine Schachtel und darauf einige Hüte haben. Diese Kinder verehren Dich als Helden und möchten, daß Du zum Beweis Deiner Schießkünste ihnen diese Hüte vom Kopf schießt. Als Held solltest Du ihnen diesen Gefallen tun. Nachdem alle Hüte weggefliegen sind, wird sich diese Schachtel in einen weiteren Geldsack verwandeln.



⑦ HOPE, UN NOUVEAU RICHE

- Ils sont attachés avec des cordes. Si vous touchez la corde une fois, la corde se desserre, et ils mettent en dépôt 3 sacs d'argent de 1.000 points chacun.
- Si vous ne touchez pas la corde, le personnage disparaît bientôt de l'écran et les voleurs de la Bande B apparaissent.
- Quand vous touchez un voleur de la Bande B dans un combat loyal (FAIR), vous recevez 200 points, comme pour SAM.

⑧ LES ENFANTS QUI VOUS RESPECTENT, VOUS LE HÉROS

- Ils portent des chapeaux sur la tête et une boîte dans laquelle se trouve pour vous une occasion spéciale de gagner des points.
- Si la 1ère et à la 2ème épreuve, tirez 3 fois pour toucher les chapeaux; à la 3ème et à la 4ème épreuve, tirez 4 fois pour toucher les 4 chapeaux; à la 5ème épreuve et à toutes les épreuves suivantes, tirez 5 fois pour toucher les 5 chapeaux. Quand les 5 chapeaux ont été touchés et qu'ils s'envolent, la boîte se transforme en sac d'argent.
- Plus la partie avance, plus le temps pendant lequel la porte reste ouverte devient court.

⑦ HOPE UN NUEVO RICO

- Está atado con una cuerda. Disparando a la cuerda, HOPE podrá depositar tres bolsas de dinero de 1.000 puntos cada una.
- Si no disparas a la cuerda, la figura desaparecerá de la pantalla en cuanto aparezcan los asaltantes.
- Cuando dispires a los asaltantes en condiciones de honradez ganarás 200 puntos.

⑧ NIÑOS QUE LE RESPETAN A VD., EL HEROE

- Sobre su cabeza llevan sombreros y una caja que contiene una oportunidad especial de puntuación.
- En las rondas 1 y 2 dispara tres veces para alcanzar los tres sombreros. En las rondas 3 y 4 dispara cuatro veces para impactar en los cuatro sombreros. En las rondas 5 y posteriores, dispara 5 veces para alcanzar los cinco sombreros. Cuando los cinco sombreros sean alcanzados y derribados, la caja se convierte en una bolsa de dinero.
- Según se suceden las rondas, el periodo de tiempo durante el cual permanecen las puertas abiertas se hará cada vez más corto.

⑦ HOPE, L'ARRICCHITO

- È legato con una corda. Se si spara alla corda colpendola, la corda si allenta e HOPE depositerà 3 sacchi di denaro del valore di 1.000 punti ciascuno.
- Se non si colpisce la corda, la figura scompare dal video e appare il rapinatore del Gruppo B.
- Sparando al rapinatore del Gruppo B in condizioni "FAIR", è possibile guadagnare 200 punti, proprio come accade con SAM.

⑧ I BIMBI CHE RISPETTANO L'EROE

- Hanno sul capo un certo numero di cappelli ed una scatola che contiene una possibilità di punteggio speciale.
- Nel corso del primo e secondo round, sparare 3 volte ai 3 cappelli; nel corso del terzo e quarto round, sparare 4 volte ai 4 cappelli; nel corso del quinto round e dei seguenti, sparare 5 volte ai cappelli. Una volta colpiti i cappelli, la scatola videntia un sacchetto di denaro.
- Man mano che si continua nel corso del round, si accorcia sempre di più il lasso di tempo durante il quale la porta rimane aperta.

⑨ QUICK DRAW SHOOTER-ROBBER GROUP A

- Appears with the mark on his head. When the mark disappears, the Group A's Robber is ready and the timer starts to count down.
- The shorter your shooting time is, the higher the BONUS POINTS will be.
- As the round proceed, the frequency of the Group A's Robber's appearances increase and also the Robber's shooting speed becomes faster.

⑩ THE ROBBER'S BOSS

He is a hateful and formidable foe who will not be killed unless he is hit 2 times.

NOTE

FAIR

Signifies that you have shot the robber after he was in a ready position and your shooting time is indicated.

UNFAIR

Signifies that you shot the robber before he was ready. Whether your action is FAIR or UNFAIR can be determined by the WANTED circular that appears on the screen after the actual shooting (see page 24).

⑨ BANKRÄUBER VON DER ERSTEN BANDE

Diese Bankräuber erscheinen ganz plötzlich und versuchen Dich — den Helden — zu erschießen.

⑩ BANDEN-CHEF

Der Banden-Chef ist ein ganz harter und zäher Bursche, der nur mit zwei Schüssen erledigt werden kann.

FAIR KÄMPFEN

Du bist ein Held aber kein schießwütiger Killer. Du erschießt keinen Gangster, ohne diesem zumindest eine faire Chance zu geben.

Wann aber ist ein Kampf fair?

Wenn Du erst dann losfeuerst, nachdem der Gangster sich zum Kampf gestellt und bereit ist. Das erkennst Du daran, daß die beiden kleinen Striche auf dem Hut der Gangster verschwinden. Erst dann solltest Du schießen.

Ob Du zu hektisch losgefeuert — also unfair gekämpft hast, siehst Du an der anschließenden Wertung. Es wird nach jedem fairen Kampf die Zeit, die Du zum Schießen gebraucht hast, angezeigt, bei einem unfairen Kampf nicht.



⑨ LE TIREUR D'ÉLITE/VOLEUR DE LA BANDE A

- Porte la marque !! sur la tête. Quand la marque disparaît, le voleur de la Bande A est prêt et le compte à rebours commence.
- Plus vous tirez rapidement, plus vous gagnez de points de gratification (BONUS POINTS).
- Plus la partie avance, plus les voleurs de la Bande A apparaissent fréquemment et plus leur tir devient rapide.

⑩ LE CHEF DES VOLEURS

C'est une brute odieuse et redoutable que vous ne pourrez tuer qu'en le touchant 2 fois.

REMARQUE

Loyal (FAIR)

Signifie que vous avez tiré sur le voleur quand il était prêt à tirer; votre temps de tir s'affiche.

Déloyal (UNFAIR)

Signifie que vous avez tiré sur le voleur avant qu'il ne soit prêt.

Pour savoir si votre combat a été loyal (FAIR) ou déloyal (UNFAIR), regardez l'avis de recherche (WANTED) qui apparaît sur l'écran après que vous avez tiré (voir page 25).

⑨ TIRADOR RAPIDO DEL GRUPO DE ASALTANTES A

- Aparece con la marca sobre su cabeza. Cuando desaparezca la marca, el grupo A estará listo y comenzará a correr el reloj.
- Cuanto menos tiempo tengas para disparar, mayor será el número de puntos extra.
- Según se suceden las rondas, la frecuencia de las apariciones de los asaltantes del grupo A aumentará y la velocidad de tiro de los ladrones también.

⑩ EL JEFE DE LOS ASALTANTES

Es un tipo odioso y fuerte que no morirá a menos que se le alcance dos veces.

NOTA

FAIR (Honradez)

Significa que has disparado al asaltante después de que estuviera en una posición de réplica y de que apareciera en pantalla su tiempo de disparo.

UNFAIR (Sin honradez)

Quiere decir que disparaste al ladrón antes de que estuviera preparado. Sabrás si tu acción ha sido honrada o no porque aparecerá WANTED en pantalla en caso de serlo. (Ver página 25).

⑨ IL VELOCE PISTOLERO/GRUPPO RAPINATORI A

- Appare con questo segno "!!" sul capo. Una volta scomparso il segno, il Rapinatore Gruppo A è pronto ed inizia il conto alla rovescia.
- Più in fretta si abbatte, più alto sarà il PUNTEGGIO.
- Procedendo nel corso del round, vi saranno sempre più rapinatori del Gruppo A che appaiono ed aumenta pure la loro velocità nello sparare.

⑩ IL CAPO DEI RAPINATORI

È odioso ma al tempo stesso abilissimo. Viene ucciso solo se colpito 2 volte!

NOTA

FAIR

Ciò significa che hai sparato al rapinatore quando si trovava nella corretta posizione; viene anche indicato il tempo impiegato per sparare.

UNFAIR

Ciò significa che si è sparato al rapinatore prima che questi fosse pronto.

La condizione "FAIR" o "UNFAIR" viene determinata dal cerchio "WANTED" che appare sul video dopo che si è sparato. (Vedasi pag. 25)

⑪ TRICKY ROBBER-GROUP B

- Hiding themselves behind SAM, HOPE and ANN, they suddenly appear when the person in front of them disappears.
- The timer starts to count down in the same manner as for the Group A Robbers.
- When shooting them under FAIR conditions, 200 points can be scored in the cases of SAM and HOPE, and 500 points in the case of ANN.
- The shorter your shooting time is, the higher the BONUS POINTS will be.

NOTE

The following 2 kinds of robbers will appear.
The point you earn when shooting at 0:00 (immediately after the robber pulls his gun) vary depending on the kind of robber (see page 32):

1. The robber who wears a red shirt, brown vest and yellow mask.
2. The robber who wears a green shirt, brown vest and blue mask.

⑪ BANKRÄUBER VON DER ZWEITEN BANDE

Das sind listige Bankräuber, die draußen die Kunden überfallen und sich hinter denen verstecken. Sie tauchen plötzlich anstelle der Opfer auf und werden dann ebenfalls versuchen, Dich zu erschießen.

⑪ LE VOLEUR MALIN DE LA BANDE B

- Ils se cachent derrière SAM, HOPE et ANN et ils surgissent brusquement quand la personne devant eux disparaît.
- Le compte à rebours commence comme pour les voleurs de la Bande A.
- Quand vous les tuez dans un combat loyal (FAIR), vous recevez 200 points dans le cas de SAM et de HOPE, et 500 points dans le cas de ANN.
- Plus vous tirez vite, plus votre gratification (BONUS POINT) sera élevée.

REMARQUE

2 sortes de voleurs apparaissent. Les points que vous gagnez quand vous tirez à 0:00 (aussitôt après que le voleur a sorti son pistolet) varieront en fonction de la sorte de voleur (voir page 32):

1. Le voleur qui porte une chemise rouge, une veste marron et un masque jaune.
2. Le voleur qui porte une chemise verte, une veste marron et un masque bleu.

⑪ ASALTANTES DEL GRUPO B

- Se esconden tras Sam, Hope y Ann. Aparecen súbitamente cuando desaparece la persona que les cubre.
- El reloj comienza a correr de la misma forma que para el grupo A.
- Cuando se les dispara en condiciones de honradez, se podrán ganar 200 puntos en los casos de SAM y HOPE y 500 en el de ANN.
- Cuanto más corto sea tu tiempo de disparo, mayor será el número de puntos extra.

NOTA

Aparecerán 2 tipos de asaltantes. Los puntos que ganas cuando disparas en 0:00 (Inmediatamente después de que el ladrón desen funde) varía dependiendo de la clase de ladrón (Ver página 32):

1. El asaltante que lleva un jersey rojo, chaleco marrón y máscara amarillo.
2. El asaltante que lleva jersey verde, chaleco moreno y máscara azul.

⑪ L'ABILE RAPINATORE/GRUPPO B

- Si nasconde dietro SAM, HOPE e ANN. Appare improvvisamente quando sparisce la persona che gli sta dinnanzi.
- Il Timer inizia il conto alla rovescia proprio come accade coi rapinatori del Gruppo A.
- Abbattendoli in condizioni "FAIR", si guadagnano 200 punti nel caso sia nascosto dietroa SAM ed HOPE e 500 punti se si nasconde dietro ad ANN.
- Più in fretta viene abbattuto, più alto sarà il PUNTEGGIO.

NOTA

Appaiono i due tipi di rapinatori. I punti guadagnati se si spara a 0:00 (vale a dire immediatamente dopo che il rapinatore ha estratto la pistola) variano a seconda del rapinatore (vedasi pag. 33). I due tipi di rapinatori sono:

1. Il rapinatore con camicia rossa, giubba marrone e maschera gialla.
2. Il rapinatore con camicia verde, giubba marrone e maschera blu.

TAKING CONTROL

A DIRECTION CONTROLLER

B START BUTTON

① SHOOT button (left side)

(↓ or ↑)

Moves SIGHTING

(← →)

② SHOOT button (middle)

③ SHOOT button (right side)

HOW-TO-PLAY

TO THE PLAYERS EAGER TO GET
FIREWORKS UNDERWAY

PURPOSE OF THE GAME

Let's have JOHN, MARY and the other people in the town deposit their money bags in all of the bank's 12 windows. The children's hats, in addition to in the box, are special scoring opportunities. Attack the robbers and their bosses by using your gun.

GAME OVER

Start the game play with the allotted 3 HEROES. When all of them are lost, the game is over.

DIE KONTROLLEN

Die Kontrollen haben links einen Drehregler, mit dem Du die Richtung (zum Schießen z.B.) einstellst, sowie drei Knöpfe.

A RICHTUNGS-KONTROLL

B START-KNOPF

① Schießknopf links im Drehregler (↓ ↑)

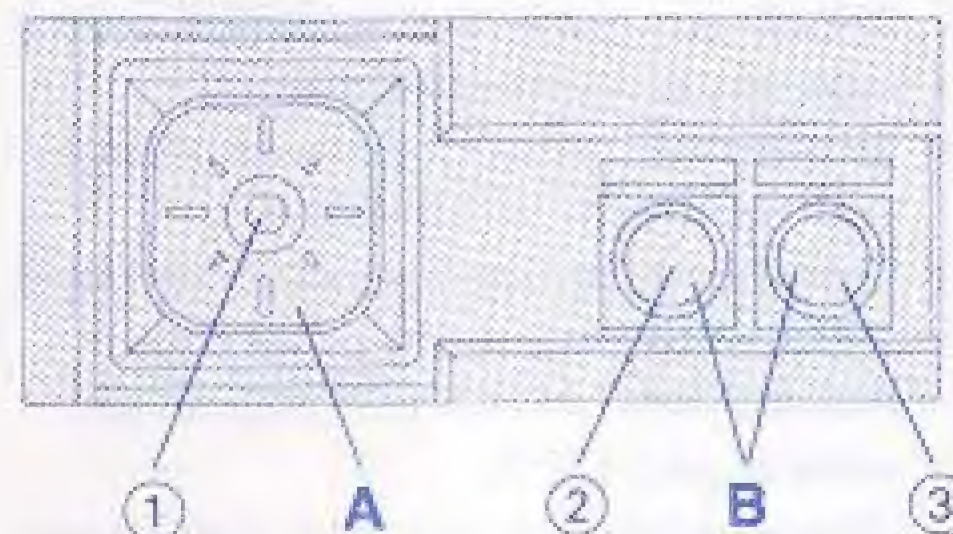
② Schießknopf in der Mitte

③ Schießknopf ganz rechts

SPIELABLAUF

Während des Spieles erscheinen in den Türen die oben beschriebenen Spielfiguren. Ist es ein Kunde, der nur seinen Geldsack abgeben will, lasse ihn passieren. Solltest Du einen dieser Kunden erschießen, verlierst Du einen Helden.

Sobald ein Gangster auftaucht, warte bis der Gangster signalisiert (die zwei kleinen Striche im Hut verschwinden), daß er zum Kampf bereit ist. Danach möglichst schnell auf den Gangster schießen. Aus der Punkte-tabelle hast Du schon erkannt, daß Dauer-feuer Dir nur sehr wenige Punkte bringt. Es lohnt sich nur ein fairer Kampf. Wartest Du aber zu lange, wird der Gangster Dich erschießen.



QUAND ON JOUE AVEC LE BLOC DE COMMANDE

A COMMANDE DE DIRECTION

B TOUCHE DE DÉPART

- ① Touche de tir (SHOOT) (gauche)
(↓ ou ↑)
Déplace l'écran.
(↔)
- ② Touche de tir (SHOOT) (milieu)
- ③ Touche de tir (SHOOT) (droite)

COMMENT JOUER

Pour les joueurs impatients d'échanger des coups de feu.

BUT DU JEU

JOHN, MARY et les autres habitants de la ville déposent leurs sacs d'argent aux 12 guichets de la banque. Les chapeaux des enfants, en plus des boîtes, sont pour vous des occasions spéciales de marquer des points. Abattez les voleurs et leur chef de votre pistolet!

PARTIE TERMINÉE (GAME OVER)

Vous commencez la partie avec 3 héros (HEROES). Quand vous les avez tous perdus, la partie est terminée.

CONTROLES

A CONTROL DE DIRECCION

B BOTON DE COMIENZO

- ① Boton de DISPARO (parte izquierda)
(↓ o ↑)
Mueve el punto de mira
(↔)
- ② Boton de DISPARO (medio)
- ③ Boton de DISPARO (lado derecho)

COMO JUGAR

PROPÓSITO DEL JUEGO

Permitir que JOHN, MARY y el resto de la gente depositen sus bolsas de dinero en todas las ventanillas 12 del banco. Los sombreros de los niños y la caja son oportunidades especiales de puntuar. Atacar a los asaltantes y a sus jefes son su arma.

FIN DEL JUEGO

El juego comienza con los 3 héroes asignados. Cuando pierdas todos, acabará el juego.

GIOCARE USANDO IL QUADRO CONTROLLI

A CONTROLLORE DIREZIONE

B PULSANTE START

- ① Pulsante SPARO (sinistra)
(↓ oppure ↑)
Sposta il CAMPO
(↔)
- ② Pulsante SPARO (mediano)
- ③ Pulsante SPARO (destra)

COME SI GIOCA

DEDICATO A QUEI GIOCATORI CHE NON VEDONO L'ORA DI INIZIARE

SCOPO DEL GIOCO

JOHN, MARY e gli altri vanno in città a depositare i loro sacchetti di denaro in tutti e 12 gli sportelli della banca. I cappelli dei bimbi, oltre la scatola, rappresentano possibilità speciali di ulteriore punteggio. Attacca i rapinatori ed i capi con la pistola che hai a disposizione!

FINE GIOCO

Inizia a giocare con i 3 HEROES a tua disposizione. Quando li hai persi tutti e tre il gioco è terminato.

NOTE

One HERO is lost in the following cases:

1. When the player is shot by the robber or his boss.
2. When the player is shoots the townsfolk by mistake.
3. When the dynamite laden bomb explodes (see page 24).
4. When the time is over (see page 20).

One HERO is added in the following cases:

1. When the score exceeds the points mentioned below: 70,000, 200,000, 500,000, 900,000, 1,500,000, and 2,000,000.
2. When all of the EXTRA letters are collected (see page 34).

Lasse die Kunden ihre Geldsacke möglichst nur an dem Schalter deponieren, wo gerade der Kassierer sitzt — das bringt mehr Punkte. Der Kassierer wechselt übrigens mit jeder Runde seinen Platz.

Ab und zu wird ein Gangster versuchen, Dich auf hinterhältige Art und Weise in die Luft zu sprengen, indem er an eine Tür eine Bombe legt. Ob an einer Tür eine Bombe liegt, teilt Dir die Türkontrolle mit. Die Bombe explodiert aber nicht sofort, sondern es erfolgt ein Countdown von 99 auf 0. Diesen Countdown siehst Du an der Pendeluhr oben. Bei 0 wird die Bombe explodieren und Du verlierst einen Held — aber auch hier gibt es einen Ausweg. Wenn du auf die Bombe schießt, wird sie entschärft und nicht mehr explodieren.

REMARQUE

Vous perdez un héros dans les cas suivants:

1. Quand le joueur est tué par un voleur ou par son chef.
2. Quand le joueur tire sur les gens de la ville par erreur.
3. Quand la bombe à la dynamite explose (voir page 25).
4. Quand le temps imparti est écoulé (voir page 21).

Vous recevez un héros supplémentaire dans les cas suivants:

1. Quand votre score dépasse 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 et 2.000.000.
2. Quand toutes les lettres du mot EXTRA sont réunies (voir page 35).

NOTA

Se pierde un héroe en los siguientes casos:

1. Cuando el jugador sea disparado por el asaltante o por su jefe.
2. Cuando el jugador dispare a la gente de la ciudad por error.
3. Cuando exploten las bombas de dinamita (Ver página 24).
4. Cuando el tiempo se agote (Ver página 20).

Se añade un héroe en los siguientes casos:

1. Cuando el marcador exceda las puntuaciones mencionadas abajo: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000, y 2.000.000.
2. Cuando se obtengan todas las letras extra (Ver página 35).

NOTA

Si perde HERO in uno dei seguenti casi:

1. Quando viene colpito dal rapinatore o da uno dei capi.
2. Quando spari erroneamente alla popolazione della città.
3. Quando esplode la bomba alla dinamite (vedasi pag. 25)
4. Quando scade il tempo (vedasi pag. 21)

Viene invece assegnato un altro hero nei casi seguenti:

1. Quando il punteggio supera i valori qui sotto citati: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 e 2.000.000.
2. Quando vengono raccolte tutte le lettere EXTRA (vedasi pag. 35).

STARTING

For 1 players, push the START button of the 1P CONTROL PAD.

FOR 1 PLAYER

You are the quick draw shooter and everybody's HERO.

Gun down the robbers so as to get as many money bags deposited as possible.

EXTRA PLAYER

An additional HERO is awarded when the score exceeds the points mentioned below:
70,000. 200,000. 500,000. 900,000. 1,500,000 and 2,000,000.

- ① He is the HERO
- ② When the score exceeds the first 70,000 points, an additional HERO is awarded.

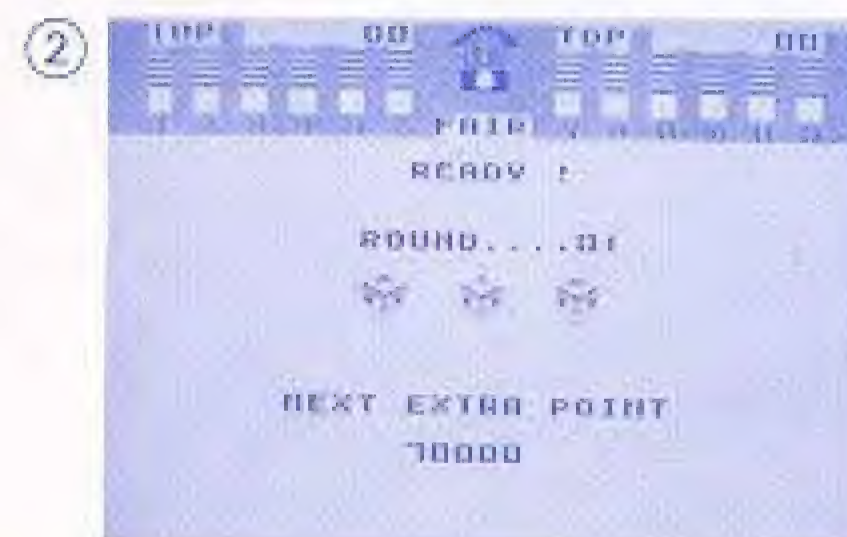
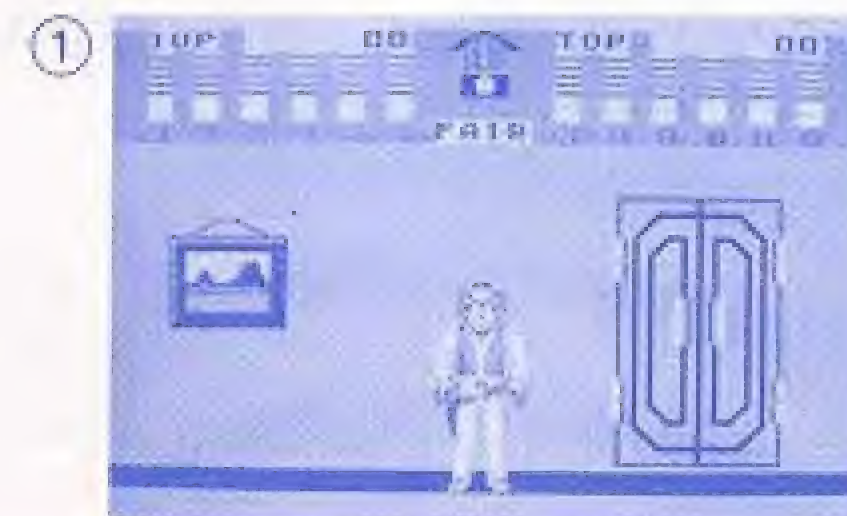
Außer daß die Gangster Bomben legen, versuchen Dich zu erschießen oder Bürger kidnappen, stehlen Sie Dir von Zeit zu Zeit auch mal einen Geldsack. Du wirst dadurch gewarnt, daß das \$-Zeichen aus der Türkontrolle plötzlich verschwindet. Jetzt hilft nur noch die Tür anvisieren und den ertappten Gangster, der dann erscheint, in einem fairen Kampf unschädlich zu machen.

Mit jeder Runde werden mehr Gangster Dich bedrängen und die Zeit, die Du zum Reagieren hast, wird kürzer.

Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Deine Helden verloren sind.

ZUSÄTZLICHE HELDEN

Sobald Du folgende Punktzahlen erreichst, bekommst Du einen zusätzlichen Helden:
70.000 200.000 500.000 900.000 1.500.000 2.000.000



DÉBUT DE LA PARTIE

Si vous jouez tout seul (1 joueur), appuyez sur la touche START du bloc de commande 1P (1P CONTROL PAD).

POUR 1 JOUEUR

Vous êtes un tireur d'élite et le héros (HERO) de tous. Abattez les voleurs de façon à déposer le plus grand nombre de sacs d'argent possible au guichet!

JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA PLAYER)

Vous obtenez un héros (HERO) supplémentaire quand votre score dépasse les points ci-dessous:
70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 et 2.000.000.

- ① Il est le héros (HERO)!!
- ② Quand votre score dépasse la première tranche de 70 000 points, vous recevez un joueur supplémentaire.

COMIENZO

Para un jugador, pulse el botón START del Control Pad 1

PARA UN JUGADOR

Tú eres el héroe. Dispara a los ladrones para conseguir que sean depositadas tantas bolsas como sea posible.

JUGADOR EXTRA

Un héroe adicional se consigue cuando la puntuación excede en los puntos mencionados abajo:
70.000., 200.000., 500.000., 900.000., 1.500.000., y 2.000.000.,

- ① El es el héroe
- ② Cuando la puntuación excede 70.000 puntos, se gana un héroe adicional

INIZIO DEL GIOCO

Con 1 giocatore, premere il pulsante START del QUADRO CONTROLLI 1P.

1 GIOCATORE

Sei il pistolero più veloce di tutti e da tutti rispettato: HERO.
Spara ai rapinatori e cerca di far depositare quanti più sacchetti di denaro possibile!

GIOCATORE EXTRA

Viene regalato un HERO quando il punteggio supera i valori qui sotto citati: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 e 2.000.000.

- ① Ecco HERO!
- ② Quando il punteggio supera i 70.000 punti, viene regalato un HERO in più.

- ① Person approaching the door meter
- ② Pigeon clock
- ③ Meter which shows the remaining time

1UP (the score of Player 1)

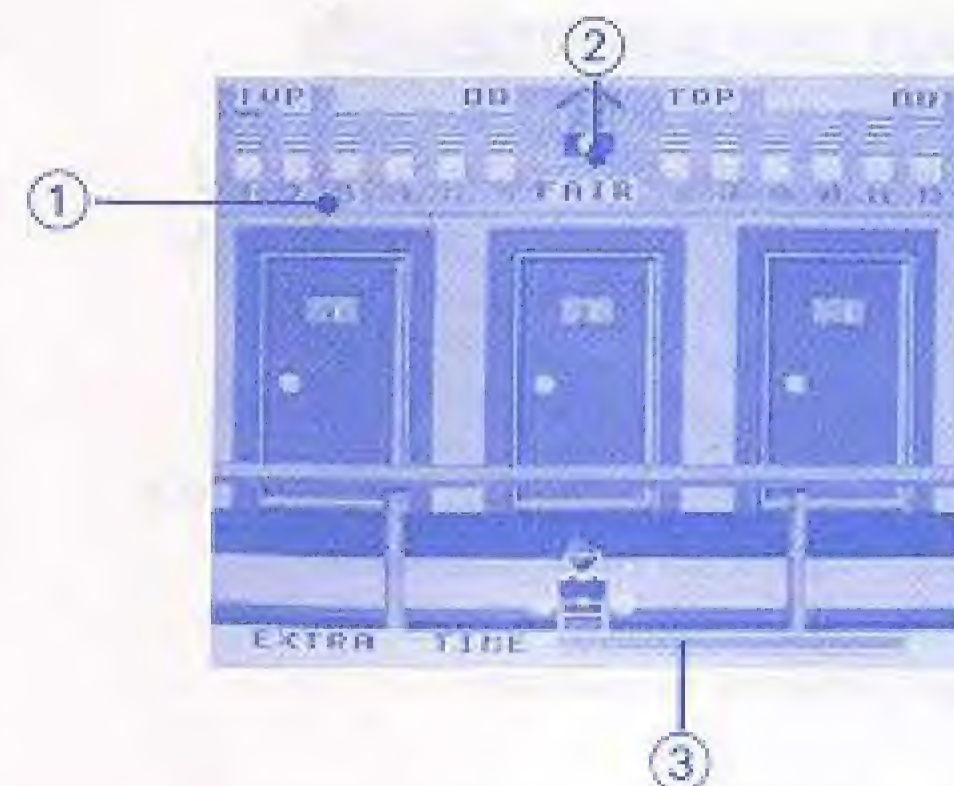
TOP (high score)

EXTRA (see page 34)

TIME

TIME

- The colored indication on the time meter gradually becomes shorter and shorter. When the remaining time is exhausted, time is over.
- When the remaining time is almost exhausted, the color turns into RED from BLUE.
- The more the remaining time is, the higher will be the BONUS POINT.



- ① Une personne approche du compteur de la porte
- ② Coucou
- ③ Compteur indiquant le temps restant

1 UP (score du joueur 1)
 TOP (score le plus élevé)
 EXTRA (voir page 35)
 TIME

TEMPS (TIME)

- L'indication en couleur du compteur de temps devient de plus en plus courte. Quand le temps restant est épuisé, vous ne disposez plus de temps.
- Quand il ne vous reste presque plus de temps, l'indication passe du bleu au rouge.
- Plus il vous reste de temps, plus vous gagnez de points de gratification (BONUS POINTS).

- ① Medidor de persona
 , aproximándose a la puerta.
- ② Reloj de cuco
- ③ Medidor que muestra el tiempo restante.

1UP (puntuación jugador 1)
 TOP (puntuación más alta)
 EXTRA (Ver página 35)
 TIME

TIEMPO

- La indicación coloreada sobre el medidor de tiempo se va haciendo cada vez más corta. Cuando el tiempo que resta se agota, no se podrá continuar esta ronda.
- Cuando el tiempo restante esté casi agotado, el color se cambie de rojo o azul.
- Cuanto más tiempo quede, más alta será la puntuación extra.

- ① Persona che si avvicina alla porta
- ② Campo
- ③ Contatore tempo rimanente

1UP (punteggio giocatore 1)
 TOP (punteggio alto)
 EXTRA (vedasi pag. 18)
 TIME

TIME

- Il tempo indicato diminuisce gradualmente sempre più. Quando il tempo rimanente è completamente trascorso, il gioco termina.
- Quando il tempo a disposizione è ormai trascorso, il colore passa da BLU a ROSSO.
- Più tempo rimane a fine gioco, maggior punti verranno concessi.

PERSON APPROACHING THE DOOR METER

- When the indication (A) goes down to position (B), a person appears through the door.
- Let's have the townsfolk deposit the money bags at the windows. When the money bags are deposited, the (\$) mark indication appears in (C) shown in the illustration (see NOTE).
- When the dynamite is set at the door, the bomb indication in the above-mentioned (C) space will blink.
- (D) Shows the window number. The 3 consecutive door numbers will become red in a manner so as to assist you in sighting.

NOTE

- Even when the money bag is deposited at the window, the (\$) indication in the aforementioned (C) space suddenly disappears sometimes. This happens when the money bag has been stolen by the robber.
- When the (\$) indication disappears as mentioned above, set your sight on the door whose number is shown below the space (C) that becomes empty and the robber with the money bag (as illustrated) appears. Shoot the robber and regain the money bag.

TÜRKONTROLLE UND ZEITANZEIGE

Auf dem Bildschirm siehst Du eine Türkontrolle mit wertvollen Informationen für Dich.

Sobald sich jemand einer der drei Türen nähert, springt in der Türkontrolle die Anzeige von Feld (A) nach Feld (B) um. Im Feld (C) siehst Du ein \$-Zeichen, wenn ein Geldsack deponiert wird. Außerdem zeigt diese Kontrolle ebenfalls an, ob an der Tür eine Bombe liegt. Die Nummer der Tür, auf die sich diese Informationen beziehen, ist ebenfalls unten angezeigt.



Außerdem wird oben neben der verbleibenden Zeit und dem Wort EXTRA der Punktestand, sowie die höchste bisher erreichte Punktzahl angezeigt.



QUELQU'UN APPROCHE DU COMPTEUR DE LA PORTE

- Quand la lettre (A) descend jusqu'au point (B), quelqu'un apparaît à la porte.
- Supposons que ce soit un habitant de la ville qui vienne déposer son argent. Quand les sacs d'argent sont déposés, l'indication (\$) s'affiche au point (C) indiqué sur le schéma (voir la REMARQUE).
- Quand de la dynamique est posée à la porte, l'indication de bombe se met à clignoter dans l'espace (C) mentionné ci-dessus.
- La lettre (D) indique le numéro du guichet. Les 3 numéros de porte consécutifs deviennent rouges pour vous permettre de les repérer plus facilement.



REMARQUE

- Il peut arriver que l'indication  disparaisse brusquement de l'espace (C) mentionné précédemment alors que le sac d'argent a été déposé au guichet. Ceci veut dire que le sac d'argent a été dérobé par un voleur.
- Dans ce cas, quand l'indication  disparaît, regardez la porte dont le numéro est affiché en-dessous de l'espace (C) qui devient vide et le voleur qui porte le sac d'argent (comme sur le schéma). Abattez le voleur pour récupérer le sac d'argent.

PERSONA APROXIMANDOSE A LA PUERTA (MEDIDOR)

- Cuando la indicación (A) pase a la posición (B), aparecerá una persona por la puerta.
- Deja a la gente de la ciudad depositar las bolsas de dinero en las ventanillas. Cuando las bolsas de dinero sean depositadas, la indicación (\$) aparecerá en la (C) según muestra la figura. (Ver nota)
- Cuando se coloca dinamita junto a la puerta, la indicación de bomba en el espacio (C) arriba mencionado comenzará a guiñar.
- (D) Muestra el número de ventanilla. Los 3 números consecutivos de puerta se volverán rojos de forma que puedas visualizarlo mejor.

NOTA

- Incluso cuando la bolsa de dinero es depositada en la ventanilla, la indicación de  del espacio (C) desaparece súbitamente algunas veces. Esto ocurre cuando la bolsa de dinero ha sido robada por los asaltantes.
- Cuando la indicación de  desaparece. Fijate en la puerta cuyo número aparece en el espacio (C) porque allí aparecerá el ladrón con la bolsa.

LA PERSONA CHE SI AVICINA ALLA PORTA

- Quando l'indicazione (A) scende in posizione (B), appare una persona alla porta.
- La persona deve depositare i sacchetti di denaro allo sportello. Una volta depositati i sacchetti di denaro, appare il segno in (C) come si vede dalla figura (vedasi NOTA).
- Quando la dinamite viene posta presso la porta, l'indicazione di presenza di bomba lampeggerà nello spazio (C).
- (D) serve per visualizzare il numero di sportello. I tre numeri di sportello consecutivi diverranno rossi in modo da poter mettere all'erta visivamente il giocatore.

NOTA

- Anche se il sacchetto di denaro viene depositato presso lo sportello, a volte, l'indicazione nello spazio (C) può improvvisamente sparire. Ciò accade quando il sacchetto di denaro viene rubato dal rapinatore.
- Quando l'indicazione sparisce come già precedentemente spiegato, fissare il campo di tiro sulla porta il cui numero viene visualizzato nello spazio (C) e dove appare il rapinatore con il sacchetto di denaro. Sparare al rapinatore e riappropriarsi del sacchetto di denaro.

PIGEON CLOCK

Pendulum (A) turns into a timer when the dynamite is set at the door.

(A) The bomb explodes when reaching (0) by counting down from (99) > (0).

- When the bomb appears on the (C) portion of the PERSON APPROACHING THE DOOR meter, shoot the dynamite set at the door whose number is indicated under (C) and thus prevent its explosion.
- (B) Shows the average time when shooting the robber under FAIR conditions during play. (In the case of the boss who can't be killed unless he is shot 2 times, the shooting time for each of the 2 shots is calculated.)

WANTED CIRCULAR

When the robber is shot, the WANTED CIRCULAR in which [FAIR] or [UNFAIR] is determined and also scores are given, will appear.

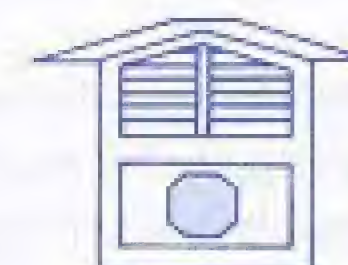
- ① FAIR (Your shooting time appears.)
- ② UNFAIR (Sorry, impatience is a thing to be carefully avoided.)

BEWERTUNG

Für das Deponieren eines Geldsackes, für das Erschießen eines Gangsters, etc. bekommst Du Punkte. Wieviele kannst Du hier in dieser Liste sehen:

Punkte: Wofür:

200	Erschießen eines Gangsters, der sich hinter Sam oder Hope versteckt hatte.
400	Erschießen eines Gangsters, der sich hinter Ann versteckt hatte.
1.000	für jeden der drei Geldsäcke, die Hope deponiert, nachdem Du ihn vom Seil befreit hast.
50	für jeden der ersten 12 deponierten Geldsäcke.
100	für jeden der zweiten 12 deponierten Geldsäcke.
150	für jeden der dritten 12 deponierten Geldsäcke.
0	ab Geldsack 37 und höher.
200	für den ersten beim Kassierer deponierten Geldsack.
400	für den zweiten beim Kassierer deponierten Geldsack.
600	für den dritten beim Kassierer deponierten Geldsack.



[FAIR]

(A)

(B)



COUCOU

Le balancier **(A)** se transforme en chronomètre quand de la dynamite a été posée à la porte.

(A) La bombe explose quand le compte à rebours, qui commence à (99), arrive à (0).

- Quand la bombe apparaît dans la partie **(C)** de la personne qui approche du compteur de porte, tirez sur la dynamite posée à la porte dont le numéro est indiquée sous la lettre **(C)** de façon à l'empêcher d'exploser.
- **(B)** indique le temps de tir moyen quand vous abattez le voleur dans un combat loyal (FAIR) pendant le jeu. (Dans le cas du chef qui ne peut être tué que si vous le touchez deux fois, le temps de tir de chacune de ces deux fois est calculé.)

AVIS DE RECHERCHE

Quand le voleur est tué, l'avis de recherche (WANTED) qui détermine si le combat a été loyal (FAIR) ou déloyal (UNFAIR) et où les scores sont donnés s'affiche.

- ① FAIR (Votre temps de tir apparaît.)
- ② UNFAIR (Désolé, l'impatience est une chose à éviter absolument.)

RELOJ DE CUCO

El péndulo **(A)** se convierte en reloj cuando se coloca dinamita junto a la puerta.

(A) La bomba explota cuando se llega a (0) contando a partir de (99).

- Cuando la bomba aparece en la parte **(C)** del medidor, dispara a la dinamita colocada en la puerta cuyo número se indica en **(C)**, previniendo así de su explosión.
- **(B)** Muestra el tiempo medio de disparo al asaltante en condiciones de honradez durante el juego. (En el caso del jefe que ha de ser alcanzado 2 veces, el tiempo de disparo para cada uno de los dos disparos aparece en **(B)**).

CIRCULAR DE "SE BUSCA"

Quando se dispara al asaltante aparece la circular de "SE BUSCA" en donde se determina la condición de Honradez (FAIR) o lo contrario (UNFAIR)

- ① FAIR (Aparece su tiempo de disparo)
- ② UNFAIR (Lástima, hay que evitar ser impaciente)

OROLOGIO

Il pendolo **(A)** si trasforma in Timer quando viene sistemata la dinamite presso la porta.

(A) La bomba esplode quando il tempo arriva a (0) partendo con un conto alla rovescia che inizia dal (99).

- Quando appare la bomba sulla parte **(C)** del contatore PERSONA IN PROSSIMITA' DELLA PORTA, sparare alla dinamite posta alla porta il cui numero viene indicato in **(C)** impedendone così l'esplosione.
- **(B)** mostra il tempo medio quando si spara al rapinatore in condizioni "FAIR" nel corso della partita. (Nel caso del capo che può essere ucciso solo sparandogli 2 volte, viene calcolato il tempo impiegato per ciascuno sparo.

CERCHIO "WANTED"

Quando si è sparato al rapinatore, appare il CERCHIO "WANTED" nel quale si determina la condizione di "FAIR" o "UNFAIR". Viene anche data il punteggio.


- ① FAIR (appare il tempo impiegato per sparare)
- ② UNFAIR (Non bisogna mai essere troppo impazienti!)


TO THE PLAYER WHO IS ANXIOUS TO KNOW MORE ABOUT THE GAME




ROUND

When the round is cleared, the following
BONUS points are scored.

1. DOLLARS

(BONUS for the money bags  deposited)

The score point that can be earned
depends on the number of money bags  deposited at the windows.

1—12 bags ... Number of  \times 50 points
13—24 bags ... Number of  \times 100 points
25—36 bags ... Number of  \times 150 points
37th bag and onward ... No points are
scored.


1.000	für jeden weiteren beim Kassierer deponierten Geldsack.
1.000	für den Geldsack, der anstelle der Schachtel unter den Hüten der Kinder erscheint.
100	für das Abschießen des ersten Hutes auf dem Kind.
200	für das Abschießen des zweiten Hutes auf dem Kind.
300	für das Abschießen des dritten Hutes auf dem Kind.
400	für das Abschießen des vierten Hutes auf dem Kind.
500	für das Abschießen des fünften Hutes auf dem Kind.
100	für den Schuß auf das Seil, mit dem Hope gefesselt wurde.
1.000	für den Schuß in das Dynamit


POUR LE JOUEUR QUI DÉSIRE EN SAVOIR PLUS SUR LE JEU!




EPREUVE

Quand l'épreuve est terminée, les points de gratification (BONUS) suivants vous sont accordés.

1. DOLLARS

(gratification (BONUS) pour les sacs d'argent  déposés au guichet)

Les points que vous pouvez gagner dépendent du nombre de sacs d'argent  déposés aux guichets.

1 à 12 sacs ... Nombre de  × 50 points
13 à 24 sacs ... Nombre de  × 100 points
25 à 36 sacs ... Nombre de  × 150 points
37 sacs et plus ... Vous ne gagnez plus de points.

AL JUGADOR QUE DESEA SABER MAS SOBRE EL JUEGO




RONDA

Cuando la ronda acaba, se obtienen los siguientes puntos extra.

1. Dólares

(Puntos extra por las bolsas de dinero depositadas)

La puntuación conseguida depende del número de bolsas de dinero depositadas en las ventanillas.

1—12 Bolsas ... número de  × 50 puntos
13—24 Bolsas ... número de  × 100 puntos
25—36 Bolsas ... número de  × 150 puntos

PER QUEI GIOCATORI CHE VOGLIONO SAPERNE DI PIÙ

IL ROUND

Una volta terminato il round, vengono calcolati i seguenti punti.

1. DOLLARI

(BONUS per sacchetti di denaro depositati)

I punti guadagnati dipendono dal numero di sacchetti di denaro che vengono depositati presso gli sportelli.

1—12 sacchetti ... Numero di
sacchetti × 50 punti
13—24 sacchetti ... Numero di
sacchetti × 100 punti
25—36 sacchetti ... Numero di
sacchetti × 150 punti
dal 37esimo ... Nessun punteggio.

2. "FAIR" AVERAGE POINTS (QUICK DRAW SHOOTING BONUS)

After clearing a round, your FAIR AVERAGE time appears on the screen. Depending on this AVERAGE time, the following BONUS points are awarded:

A Your FAIR average time

0:00 sec.	10,000 points
0:01 sec.	9,000 points
0:02 sec.	8,000 points
0:03 sec.	7,000 points
0:04 sec.	6,000 points
0:05 sec.	5,000 points
0:06 sec.	4,000 points
0:07 sec.	3,000 points
0:08 sec.	2,000 points
0:09 sec.	1,000 points
0:10 sec.	No point

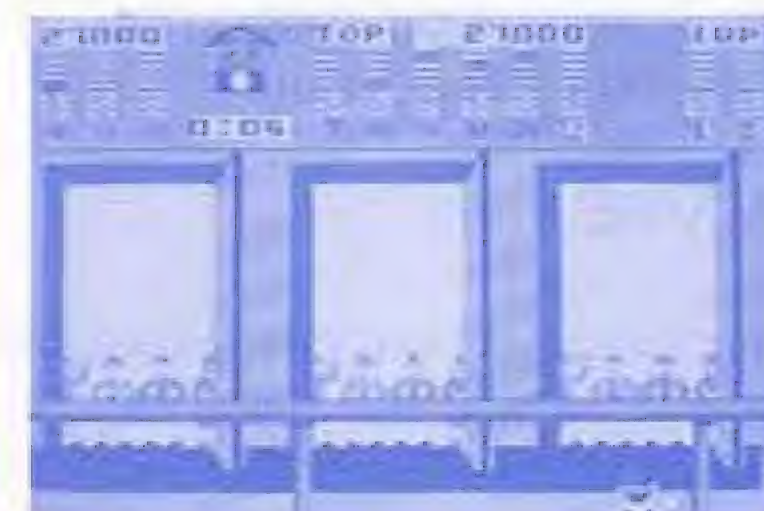
3. BONUS (time BONUS)

The more the remaining time there is, the higher the points that you can score.

BONUS

Für die durchschnittliche Zeit, die Du gebraucht hast, um einen Gangster FAIR zu erledigen, bekommst Du ebenfalls Punkte:

10.000	0:00 Sekunden
9.000	0:01 Sekunden
8.000	0:02 Sekunden
7.000	0:03 Sekunden
6.000	0:04 Sekunden
5.000	0:05 Sekunden
4.000	0:06 Sekunden
3.000	0:07 Sekunden
2.000	0:08 Sekunden
1.000	0:09 Sekunden
0	0:10 Sekunden oder mehr



A

2 POINTS MOYENS EN COMBAT

"LOYAL (FAIR)"

(Gratification (BONUS) pour avoir tiré rapidement)

Après avoir terminé une épreuve, votre temps moyen en combat loyal (FAIR AVERAGE) s'affiche sur l'écran. En fonction de ce temps moyen (AVERAGE), les points de gratification (BONUS) suivants vous sont accordés:

A Votre temps moyen en combat loyal (FAIR)

0:00 SEC.	10.000 POINTS
0:01 SEC.	9.000 POINTS
0:02 SEC.	8.000 POINTS
0:03 SEC.	7.000 POINTS
0:04 SEC.	6.000 POINTS
0:05 SEC.	5.000 POINTS
0:06 SEC.	4.000 POINTS
0:07 SEC.	3.000 POINTS
0:08 SEC.	2.000 POINTS
0:09 SEC.	1.000 POINTS
0:10 SEC.	Pas de points

3 GRATIFICATION (BONUS) (gratification pour temps)

Plus il vous reste de temps, plus vous gagnez de points.

2. PUNTOS PROMEDIO DE HONRADEZ.

(Puntos extra por disparo rápido)

Al acabar cada ronda, sus puntos promedio en honradez aparecen en la pantalla. Dependiendo de el tiempo promedio, se obtendrán los siguientes puntos extra:

A Tu tiempo medio de honradez

0.00 seg.	10.000 puntos
0.01 seg.	9.000 puntos
0.02 seg.	8.000 puntos
0.03 seg.	7.000 puntos
0.04 seg.	6.000 puntos
0.05 seg.	5.000 puntos
0.06 seg.	4.000 puntos
0.07 seg.	3.000 puntos
0.08 seg.	2.000 puntos
0.09 seg.	1.000 puntos
0.10 seg.	no puntúan

3. PUNTOS EXTRA

Cuanto más tiempo quede, más podrá puntuar.

2. MEDIA PUNTI "FAIR"

(BONUS assegnato per rapidità di sparo)

Alla fine del round, appare sul video la MEDIA FAIR. A seconda del valore di tale media, vengono assegnati i seguenti BONUS:

A Media tempo "FAIR"

0:00 SEC.	10,000 punti
0:01 SEC.	9,000 punti
0:02 SEC.	8,000 punti
0:03 SEC.	7,000 punti
0:04 SEC.	6,000 punti
0:05 SEC.	5,000 punti
0:06 SEC.	4,000 punti
0:07 SEC.	3,000 punti
0:08 SEC.	2,000 punti
0:09 SEC.	1,000 punti
0:10 SEC.	NESSUN PUNTO

3. BONUS (BONUS tempo)

Più tempo rimane, più alto è il punteggio accumulabile.

- This game can be continued indefinitely until all of your HEROES are lost.
- As round proceed, more and more fast draw robbers will appear and also, the number of dynamite bombs will increase. As such, there are many hazards awaiting you.

SCORE AND BONUS

- When the money bag is deposited at the window, you earn the following points:

The first bag 200 points

The second bag 400 points

The third bag 600 points

Thereafter, 1,000 points are scored everytime a money bag is deposited.

- Special scoring opportunity (3) from the children ... 1,000 points
- Deposit by HOPE, a new-rich (1) 1,000 points × 3 (those who are bound with rope)
- Regaining a stolen money bag ... 1,000 points



- Vous pouvez continuer le jeu à l'infini jusqu'à ce que vous ayez perdu tous vos héros (HERO).
- A mesure que les épreuves avancent, il apparaît de plus en plus de voleurs qui tirent vite, et le nombre des bombes à la dynamite augmente. Ainsi, un grand nombre de dangers vous attendent.

SCORE/GRATIFICATION

- Quand un sac d'argent est déposé au guichet, vous gagnez les points suivants:

Pour le premier sac 200 points
 Pour le deuxième sac 400 points
 Pour le troisième sac 600 points

Ensuite, vous gagnez 1.000 points pour chaque sac d'argent déposé.

- Les enfants vous donnent une chance spéciale (\$) de gagner des points ... 1.000 points
- Un dépôt effectué par HOPE, le nouveau riche (\$) ... 1.000 points x 3 (ceux qui sont attachés avec une corde)
- Si vous récupérez un sac volé ... 1.000 points

- Este juego puede ser continuado indefinidamente hasta que todos los héroes se pierdan.
- Al irse sucediendo las rondas, aparecerán cada vez más asaltantes y más rápidos, También aumentará el número de bombas. Muchas sorpresas le aguardarán.

PUNTUACION

- Cuando la bolsa de dinero es depositada en la ventanilla, ganarás los siguientes puntos:

Primera bolsa 200 puntos
 Segunda bolsa 400 puntos
 Tercera bolsa 600 puntos

De ahí en adelante se obtienen 1.000 puntos por cada bolsa depositada.

- Oportunidad especial de puntuar con los niños ... 1.000 puntos
- Depósito hecho por HOPE, un nuevo rico ... 1.000 puntos x 3
- Recuperación de una bolsa de dinero ... 1.000 puntos

- Il gioco può continuare all'infinito fino a che non si perdano tutti gli HERO assegnati.
- Con il procedere dei rounds, apparirà un numero crescente di rapinatori e vi sarà un numero maggiore di bombe alla dinamite. Quindi, attenzione ai molti pericoli che ti circondano!

PUNTEGGIO/BONUS

- Quando il sacchetto di denaro viene depositato presso lo sportello si totalizzano i punteggi seguenti:

Primo sacchetto 200 punti
 Secondo sacchetto 400 punti
 Terzo sacchetto 600 punti

Dopodiché, vengono assegnati 1.000 punti per ogni ulteriore sacchetto depositato.

- Speciale possibilità punteggio dai bimbi 1.000 punti.
- Sacchetto depositato da HOPE l'arricchito 1.000 punti x 3 (perché il personaggio è legato con la corda).

- A money bag deposited at the cashier's window (BONUS) ... 1,000 points
- When shooting under UNFAIR conditions:
A robber in group A/B 100 points
Boss 100+100=200 points
(When shooting the boss, 100 points per shot and thus 200 points for shooting 2 times are scored.)
- When shooting under FAIR conditions:
Score points vary depending on the time.
The same scoring method applies to the Robbers in group A/B, and the Bosses.
For the Bosses, the first shot and the second shot are separately scored.

0:00...Shooting the robber wearing the red shirt:
5,000 points
+
EXTRA BONUS
Shooting the robber wearing the green shirt: 3,000 points

0:01 — 0:09	1,000 points
0:10 — 0:14	800 points
0:15 — 0:19	700 points
0:20 — 0:24	600 points
0:25 — 0:29	300 points
0:30 — 0:34	200 points

FAIRES Erschießen eines Gangsters:

	Zeit, die Du für das Erschießen gebraucht hast:
3.000	0:00 Sekunden für den Gangster mit dem grünen Hemd
5.000	0:00 Sekunden für den Gangster mit dem roten Hemd und einen Buchstaben
1.000	0:01 — 0:09 Sekunden bei beiden Gangstern
800	0:10 — 0:14 Sekunden bei beiden Gangstern
700	0:15 — 0:19 Sekunden bei beiden Gangstern
600	0:20 — 0:24 Sekunden bei beiden Gangstern
300	0:25 — 0:29 Sekunden bei beiden Gangstern
200	0:30 — 0:34 Sekunden bei beiden Gangstern

UNFAIRES Erschießen eines Gangsters:

100	pro Gangster
200	für den Banden-Chef (=2 × 100)

- Pour tout sac déposé au guichet du caissier (BONUS) ... 1.000 points
- Quand vous abattez un voleur dans un combat déloyal (UNFAIR):
Un voleur de la Bande A/B ... 100 points
Le chef ... 100+100=200 points
(Quand vous touchez le chef, vous gagnez 100 points par tir et donc 200 points si vous tirez deux fois.)
- Quand vous abattez un voleur dans un combat loyal (FAIR):
Vos points dépendent de votre temps.
La même méthode de calcul est appliquée pour les voleurs de la Bande A/B et pour les chefs. Pour les chefs, le premier tir et le second tir sont calculés de façon indépendante.

0:00 ... Si vous touchez un voleur portant une chemise rouge:
5.000 points
+
Gratification supplémentaire (EXTRA BONUS)
Si vous touchez un voleur portant une chemise verte: 3.000 points

0:01 à 0:09	1.000 points
0:10 à 0:14	800 points
0:15 à 0:19	700 points
0:20 à 0:24	600 points
0:25 à 0:29	300 points
0:30 à 0:34	200 points

- Bolsa depositada en ventanilla del cajero ... 1.000 puntos (extra)
- Disparar en condiciones de no honradez:
Asaltante en grupo A/B ... 100 puntos
Jefe: ... 100+100=200 puntos
(Al disparar al jefe, se obtiene 100 puntos por impacto)
- Disparar en condiciones de honradez:
La puntuación varía dependiendo del tiempo.
El mismo método de puntuación se aplica a los asaltantes de ambos grupos y a los jefes. Para los jefes, el primer disparo y el segundo puntúan por separado.

0:00....Disparar al asaltante del jersey rojo:
5.000 puntos
+
puntos extra.
Disparar al asaltante del jersey verde:
3.000 puntos

0:01 — 0:09	1.000 puntos
0:10 — 0:14	800 puntos
0:15 — 0:19	700 puntos
0:20 — 0:24	600 puntos
0:25 — 0:29	300 puntos
0:30 — 0:34	200 puntos

- Riottenerne un sacchetto di denaro rubato dallo sportello del Cassiere (BONUS) ... 1.000 punti.
- In condizioni di gioco "UNFAIR":
Rapinatore Gruppo A/B ... 100 punti
Capo ... 100+100=200 punti
(Quando si spara ad un Capo vengono assegnati 100 punti per tiro).
- In condizioni di gioco "FAIR".
Il punteggio varia a seconda del tempo. Lo stesso metodo di punteggio è applicabile ai Rapinatori nel gruppo A/B ed ai Capi. Nel caso dei Capi, viene calcolato il punteggio separatamente (primo e secondo tiro).

0:00....Colpire il rapinatore con camicia rossa:
5.000 punti
+
EXTRA BONUS
Colpire il rapinatore con la camicia verde:
3.000 punti

0:01 — 0:09	1.000 punti
0:10 — 0:14	800 punti
0:15 — 0:19	700 punti
0:20 — 0:24	600 punti
0:25 — 0:29	300 punti
0:30 — 0:34	200 punti

EXTRA BONUS

(SPECIAL BONUS)

- When the Robber wearing a red shirt is shot at 0:00, one letter out of EXTRA in addition to 5,000 points can be earned.
- Everytime one letter out of EXTRA (shown on the lower left-hand side of the screen) is earned, the color of the letter turns into red.
- When all of the EXTRA letters turn into red, the round is cleared.
- At that time one HERO is added and a 20,000 point BONUS will be scored.
- When a robber in group (B) is shot under FAIR conditions, 200 points are awarded by SAM and HOPE and 500 points by ANN, depending on which hostage is being held by the shot robber at that time.
- Shooting the rope which binds HOPE ... 100 points
- Shooting the dynamite ... 1,000 points

DAS WORT EXTRA

Jedes mal, wenn Du einen Gangster mit rotem Hemd in 0:00 Sekunden erschossen hast, erhältst du zusätzlich zu den 5.000 Punkten einen Buchstaben aus dem Wort EXTRA. Dieser Buchstabe wird dann rot dargestellt.

Soblad Du alle fünf Buchstaben komplett hast, wird die Runde vorzeitig beendet, Du erhältst 20.000 Punkte und noch einen weiteren Helden.

GRATIFICATION SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA BONUS)

(Gratification spéciale)

- Quand un voleur portant une chemise rouge est abattu en 0:00, vous gagnez l'une des lettres du mot EXTRA en plus de vos 5.000 points.
- Chaque fois que vous gagnez l'une des lettres du mot EXTRA (affiché à gauche de l'écran), cette lettre devient rouge.
- Quand toutes les lettres du mot EXTRA sont rouges, l'épreuve est terminée.
- A ce moment, vous gagnez un héros (HERO) supplémentaire et 20.000 points de gratification.
- Quand vous abattez un voleur de la Bande B dans un combat loyal (FAIR), SAM et HOPE vous font gagner 200 points et ANN vous fait gagner 500 points, en fonction de l'otage du voleur que vous abattez à ce moment.
- Si vous touchez la corde qui lie HOPE ... 100 points
- Si vous touchez la dynamite ... 1.000 points

PUNTOS EXTRA

- Cuando el asaltante del jersey rojo es disparado en 0:00 una letra extra podrá ser ganada junto con 5.000 puntos
- Cada vez que una letra extra (mostradas en la parte izquierda inferior de la pantalla) es ganada, el color de dicha letra se vuelve roja.
- Cuando todas las letras extra se vuelven rojas, acabará la ronda.
- En el momento de acabar la ronda por cambiar a rojo todas las letras, se obtendrán un héroe y 20.000 puntos.
- Cuando un asaltante del grupo B sea inactado en condiciones de honradez, se obtendrán 200 puntos por SAM y HOPE y 500 puntos por ANN dependiendo de quién sea el rehén en ese momento.
- Dispara a la cuerda que ata a HOPE, sumará ... 100 puntos.
- Disparar a la dinamita ... 1.000 puntos

EXTRA BONUS

(BONUS SPECIALE)

- Quando si colpisce il Rapinatore che indossa la camicia rossa a 0:00, si guadagna una lettera che compone la parola EXTRA oltre ai 5.000 punti.
- Ogni volta che ci si aggiudica una ulteriore lettera per comporre la parola EXTRA (appare in basso a sinistra del video) il colore della lettera guadagnata diviene rosso.
- Quando tutte le lettere che compongono la parola EXTRA sono illuminate in rosso termina il round.
- Viene regalato un altro HERO ed assegnato un BONUS di 20.000 punti.
- Quando viene colpito un Rapinatore del Gruppo B in condizioni di gioco "FAIR", vengono assegnati 200 punti per SAM o HOPE e punti per ANN, a seconda dell'ostaggio che il Rapinatore tiene prigioniero.
- Colpendo la corda che lega HOPE si guadagnano ... 100 punti
- Colpendo la dinamite si guadagnano ... 1.000 punti

- When the children's hats are shot, they fly away one by one.

Round 1

Shoot the 3 hats in each round.

The points scored are calculated as follows:

$$100+200+300=600 \text{ points}$$

Round 2

Shoot the 4 hats in each round.

The points scored are calculated as follows:

$$100+200+300+400=1,000 \text{ points}$$

Round 3

Shoot the 5 hats. The points scored are calculated as follows:

$$100+200+300+400+500=1,500 \text{ points}$$

- Si vous touchez les chapeaux des enfants, ils s'envolent l'un après l'autre.

Epreuves 1

Touchez les 3 chapeaux pour chaque épreuve. Vos points sont calculés comme suit:

$$100+200+300=600 \text{ points}$$

Epreuves 2

Touchez les 4 chapeaux pour chaque épreuve. Vos points sont calculés comme suit:

$$100+200+300+400=1.000 \text{ points}$$

Epreuves 3

Touchez les 5 chapeaux. Vos points sont calculés comme suit:

$$100+200+300+400+500=1.500 \text{ points.}$$

- Cuando los sombreros de los niños son alcanzados, caen uno por uno.

Rondas 1

Disparando los 3 sombreros en cada ronda, se obtienen:

$$100+200+300=600 \text{ puntos}$$

Rondas 2

Disparando los 4 sombreros en cada ronda, se obtienen:

$$100+200+300+400=1.000 \text{ puntos.}$$

Rondas 3

Disparando los 5 sombreros, se obtienen:

$$100+200+300+400+500=1.500 \text{ puntos}$$

- Non appena viene colpito uno dei cappelli che i bimbi portano, il cappello vola via.

Round 1

Colpire i 3 cappelli. I punti vengono così calcolati:

$$100+200+300=600 \text{ punti}$$

Round 2

Colpire i 4 cappelli. I punti vengono così calcolati:

$$100+200+300+400=1.000 \text{ punti}$$

Round 3

Colpire i 5 cappelli. I punti vengono così calcolati:

$$100+200+300+400+500=1.500 \text{ punti}$$

ADVICE FROM PROFESSOR PLAYOR

- This is a game in which your "judgement", "reflexes" and "speed" are tested. Even an impatient player may at once be able to turn himself into a cool-headed gunman ...
- To begin with, your target is to clear 50 rounds. If you are successful in accomplishing this lofty objective, then your gun play is considered to be that of a real first-class marksman.

STRATEGIE

Du wirst schnell merken, daß ein Dauerfeuer nur die Kunden erwischt, wodurch Du jedesmal einen Helden verlierst, oder daß Du nur sehr wenig Punkte für ein **UNFAIRES** Erschießen eines Gangster erhältst.

Richtig viele Punkte gibt es erst, wenn die Kunden an Deiner Waffe vorbei ihre Geldsäcke möglichst am Schalter mit dem Kassierer abgeben können und wenn Du auf **FAIRE** Art und Weise die Gangster sehr schnell erledigst.

Nervöse und ungeduldige Spieler werden nie erfolgreiche Helden werden.

Sobald Du aber unter diesen Bedingungen 50 Runden geschafft hast, kannst Du Dich als besonnenen und guten Helden bezeichnen.



CONSEILS D'UN JOUEUR EXPÉRIMENTÉ

- Ce jeu est un jeu qui permet de mettre votre "jugement", vos "réflexes" et votre "rapidité" à l'épreuve.
Même un joueur impatient peut se transformer un jour en un tireur calme et de sang froid ...
- Tout d'abord, votre but est de passer 50 épreuves avec succès.
Si vous réussissez à accomplir cet exploit, vous êtes véritablement un tireur de toute première classe.

INDICACIONES DEL PROFESOR PLAYOR

- Este es un juego en el que se ponen a prueba tu juicio, tus reflejos y tu velocidad.
Incluso un jugador impaciente puede convertirse en un hombre frío y calculador.
- Para empezar, tu objetivo es acabar 50 rondas.
Si tienes éxito en cumplir este objetivo, puedes considerarte un tirador de primera.

CONSIGLIO DEL GIOCATTORE ESPERTO

- Si tratta di un gioco in cui vengono messi alla prova il tuo "discernimento", "riflessi" e "velocità". Anche un giocatore un po' troppo impaziente può essere in grado di trasformarsi in un pistolero dal sangue freddo ...
- Tanto per iniziare, poniti lo scopo di terminare 50 round.
Se ce la farai, allora puoi considerarti un vero pistolero di prima categoria!

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht Knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin o. ä. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

UTILISEZ EXCLUSIVEMENT LA CARTE ET LA CARTOUCHE SEGA AVEC LE SYSTEME SEGA MASTER.

Pour une utilisation correcte

Ne pas mouiller

Ne pas plier A manipuler avec précaution

Ne pas mettre Ne pas abîmer
au soleil

Ne pas laisser Ne pas mettre en contact
à proximité avec du diluant, de
d'une source l'essence, etc.
de chaleur

* Ne rien déposer de lourd sur la carte de jeux ou la cartouche SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo

No darle golpes violentos

No exponerlo a la luz directa del sol

No dañarlo o rallarlo

No exponerlo a altas temperaturas

No exponerlo a líquidos corrosivos

* Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.

- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colocarlo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela!

Non piegarla!

Evitare gli impatti violenti!

Non esporla alla luce diretta del sole!

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con benzina o altro

* In particolare non attaccare niente sulla SEGA CARD.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan